

Paradigma: Jurnal Kajian Budaya Vol. 9 No. 1 (2019): 83–99

TERJEMAHAN BERANOTASI KOMIK *PSYCHIATRIC TALES* KARYA DARRYL CUNNINGHAM KE DALAM BAHASA INDONESIA

Carisya Nurmadea

Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, crsynrmdea@gmail.com

Pembimbing: Prof. Dr. Rahayu Surtiati

DOI: 10.17510/paradigma.v9i1.256

ABSTRACT

This thesis is an annotated translation consisting of a translation and translator's arguments for choosing the equivalents of a number of translation units which are deemed to cause translation problems. The source text of this study is a comic book entitled *Psychiatric Tales*. The researcher used all contents of the comic book as research corpus. The translation methods applied in this study are communicative and semantic methods. In order to solve translation problems, the researcher applied several translation procedures. The annotation data were found to be related to several psychiatric nursing terms, metaphors, idioms, and onomatopoeias. This study shows that most of the translation units had to be translated using the communicative method even though the source text is a creative text. Moreover, the translator has taken account of the visual elements of the comic book and made use of informal language register. In conclusion, the translation of a comic book that contains psychiatric nursing terms and concepts requires particular attention because of the creative and informative nature of the text.

KEYWORDS

Translation; Annotated Translation; Translation Method; Translation Procedure; Comic.

ABSTRAK

Tesis ini berbentuk terjemahan beranotasi yang terdiri atas terjemahan dan pertanggungjawaban penerjemah atas pemilihan padanan dari unsur teks sumber yang menimbulkan masalah penerjemahan. Teks sumber penelitian ini adalah komik *Psychiatric Tales*. Peneliti ini menggunakan seluruh isi komik itu sebagai korpus data. Penerjemahan menggunakan metode komunikatif dan semantis. Guna memecahkan masalah penerjemahan, peneliti ini menerapkan sejumlah prosedur penerjemahan. Data anotasi berkaitan dengan istilah keperawatan jiwa, metafora, idiom, dan onomatope. Penelitian ini memperlihatkan bahwa penerjemahan lebih sering menggunakan metode komunikatif meskipun teks sumbernya berjenis kreatif. Selain itu, penerjemahan telah mempertimbangkan elemen visual yang khas komik dan ragam bahasa tak resmi. Dapat

disimpulkan bahwa penerjemahan komik yang mengandung penyuluhan keperawatan jiwa memerlukan penanganan khusus karena tuntutan teks kreatif sekaligus informatif.

KATA KUNCI

Terjemahan; Terjemahan Beranotasi; Metode Penerjemahan; Prosedur Penerjemahan; Komik.

Latar Belakang

Komik sebagai sebuah medium penyampaian ide terdiri atas elemen verbal dan visual. Elemen visual berupa ilustrasi, sedangkan elemen verbal dikemas dalam bentuk prosa. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa Eisner (1985) menganggap komik sebagai suatu bentuk seni dan sastra. Unsur seni berupa gambar yang dilengkapi perspektif bertumpang tindih membentuk suatu kesatuan dengan unsur sastra yang merupakan jalinan kata dengan gramatika, plot, atau sintaksis.

Salah satu jenis komik yang secara umum bersifat serius adalah komik autobiografi. Menurut El Refaie (2010), komik autobiografi memungkinkan komikus untuk menuangkan potret diri dalam bentuk seni grafis. Karena mengangkat tema yang serius, karya itu mulai sering dibahas dan dipasarkan dengan nama “komik alternatif” atau “novel grafis” (El Refaie 2010). Menurut Wright dan Sherman (1999), novel grafis merupakan alat pengajaran yang cukup efektif karena kosakata dalam komik tidak sulit dipahami. Melalui komik, pembaca terbantu untuk memahami suatu informasi melalui hubungan antara gambar dan konsep abstrak. Selain itu, novel grafis dapat membantu pembaca yang kurang berpengalaman ketika membaca dan memahami teks yang dipenuhi kosakata asing (Yildirim 2013).

Penelitian ini menghasilkan terjemahan beranotasi yang melalui dua tahapan: penerjemahan komik autobiografi berjudul *Psychiatric Tales*, karya Darryl Cunningham (2011) dan penyusunan anotasinya. Komik itu bercerita tentang pengalaman Cunningham, seorang pekerja medis di sebuah bangsal pelayanan kesehatan mental di Inggris. Setelah menerjemahkan, peneliti ini menganotasi terjemahannya. Menurut Holmes yang dikutip oleh Munday (2001, 10), terjemahan beranotasi termasuk dalam kajian penerjemahan terapan, yakni kritik terjemahan. Kritik terjemahan mencakupi kegiatan mengevaluasi terjemahan. Di dalam terjemahan beranotasi, terdapat pembahasan tentang terjemahan, analisis berbagai aspek teks sumber (TSu), dan pembenaran atas solusi yang dipilih untuk mengatasi masalah penerjemahan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemecahan berbagai masalah penerjemahan.

Peneliti ini melakukan penerjemahan beranotasi dengan memilih TSu komik *Psychiatric Tales* mengingat selain mendapat ulasan positif dari berbagai media, komik itu memberikan informasi mengenai penyakit mental. Memang telah banyak teks yang mengandung konsep-konsep bidang penyakit mental beredar di Indonesia, tetapi lazimnya berbentuk teks teknis atau artikel populer; jarang yang berbentuk komik. Oleh karena itu, melalui komik, berbagai konsep ilmiah itu diharapkan akan lebih mudah dipahami oleh masyarakat awam yang tidak menggeluti bidang penyakit mental.

Komik yang mengangkat cerita berdasarkan pengalaman pribadi dan merupakan karya terjemahan, seperti *Embroideries* (2006) dan *Epileptik* (2010), mulai ditemukan di toko buku di Indonesia. Itu menunjukkan bahwa minat pembaca Indonesia pada komik, khusus komik yang berdasarkan kisah nyata, semakin besar. Oleh karena itu, terjemahan komik *Psychiatric Tales* berpotensi untuk diterbitkan. Lebih lanjut, sejauh pengamatan peneliti ini, penelitian dalam bentuk terjemahan beranotasi dengan TSu komik atau novel grafis masih jarang dilakukan.

Penerjemahan teks komik sering dilakukan di Indonesia, tetapi tidak demikian dengan penelitian mengenai terjemahan komik. Padahal, komik tidak dapat dianggap hanya sebagai teks sastra atau teks informatif karena memiliki masalah tersendiri dalam penerjemahannya. Dalam penelitian ini, dalam penerjemahan komik *Psychiatric Tales* masalah yang timbul di antaranya adalah penerjemahan istilah, unsur budaya TSu dan TSa, dan keberadaan elemen verbal serta visual komik yang mengurangi keleluasaan penerjemah dalam menggunakan padanan kata atau frasa.

Dalam menerjemahkan komik *Psychiatric Tales*, peneliti ini yang sekaligus penerjemah akan menghasilkan terjemahan yang sesuai dengan kemampuan pembaca TSa yang awam di bidang keperawatan jiwa. Namun, mengingat TSu bersifat informatif, penerjemah ini juga harus berusaha mempertahankan unsur yang berkaitan dengan bidang kesehatan mental. Selain itu, penerjemah ini juga mempertimbangkan ekspresi komikus agar paparan dan perasaan komikus tersampaikan dengan baik. Dengan demikian, pertanyaan penelitian penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Metode penerjemahan apakah yang paling tepat untuk menerjemahkan komik autobiografi yang mengandung istilah keperawatan jiwa?
2. Prosedur penerjemahan apakah yang paling sering digunakan untuk menerjemahkan komik autobiografi yang mengandung istilah keperawatan jiwa?
3. Apa pengaruh elemen verbal dan visual komik pada penerjemahan beberapa unsur budaya dan istilah keperawatan jiwa?

Berdasarkan masalah penelitian di atas, sasaran penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menemukan metode penerjemahan yang tepat untuk menerjemahkan komik autobiografi yang mengandung istilah keperawatan jiwa.
2. Menemukan prosedur yang dapat digunakan untuk menerjemahkan komik autobiografi yang mengandung istilah keperawatan jiwa.
3. Menjelaskan pengaruh elemen verbal dan visual komik pada penerjemahan beberapa unsur budaya dan istilah keperawatan jiwa.

Tinjauan Teoretis

Newmark (1988, 5) berpendapat bahwa penerjemahan adalah “kegiatan pengalihan makna sebuah teks ke dalam BSa sebagaimana yang dimaksudkan oleh penulis TSu”. Dengan demikian, TSa harus mengungkapkan makna pesan yang sama dengan TSu. Penjelasan “sebagaimana yang dimaksudkan oleh penulis TSu” memperjelas bahwa yang dimaksudkan bukanlah sekadar makna, melainkan makna pesan yang terkandung di dalam suatu teks, yang dimaksudkan oleh penulis teks itu.

Penelitian ini adalah sebuah terjemahan beranotasi dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Menurut Williams dan Chesterman (2002, 7), “Terjemahan beranotasi adalah sebuah bentuk penelitian introspektif dan retrospektif ketika seseorang menerjemahkan sebuah teks dan, pada saat yang sama, menulis komentar tentang proses penerjemahannya.” Secara teknis, setelah menerjemahkan sebuah teks, penerjemah memberi catatan berupa anotasi mengenai solusi bagi masalah yang dia temukan selama proses penerjemahan. Anotasi terjemahan mencakupi uraian tentang kata, frasa, dan kalimat dalam teks sumber (TSu) yang menimbulkan masalah penerjemahan.

Federico Zanettin (2005) berpendapat bahwa penerjemah komik tidak hanya berfokus pada elemen tekstual, tetapi juga memperhatikan elemen visual, seperti panel, jenis huruf, warna, ruang kosong antara satu

panel dan lainnya (*gutter*), dan bentuk balon percakapan. Penerjemah juga disarankan hanya memodifikasi elemen tekstual komik dalam penerjemahannya. Tomášek (2009) mengemukakan bahwa komik memiliki elemen visual yang tidak dapat diterjemahkan, seperti gambar, komposisi panel, dan gaya ilustrasi komik. Bahkan, elemen visual paling dipertimbangkan karena merupakan konteks cerita. Erinç Salor dan Canan Marasligil (2013) memiliki pendapat serupa dengan Tomášek, mereka menyatakan bahwa seorang penerjemah dapat memahami konteks melalui gambar sebagai elemen yang tidak dapat diterjemahkan dalam sebuah komik.

Penerjemah dapat memodifikasi elemen tekstual pada komik dengan melakukan penambahan atau penghapusan. Belloc (Bassnett 1991, 116–117) menyatakan bahwa penerjemah diperbolehkan melakukan penambahan atau penghapusan selama pesan TSu tersampaikan secara tepat dan wajar dalam TSa. Dalam penerjemahan komik, selain karena perbedaan budaya dan fitur linguistik antara BSu dan BSa, modifikasi biasanya dilakukan karena teks pada komik dibatasi oleh ukuran panel dan balon percakapan. Namun, menurut Tomášek, “modifikasi itu perlu dibatasi, jika tidak, balon percakapan atau *caption*, akan merusak gambar” (2009, 33). Menurut Forceville, Veale, dan Feyearts, balon percakapan adalah “konvensi visual yang paling menentukan di dalam komik” (2010, 56). Oleh karena itu, memahami balon percakapan sangat penting bagi penerjemah ketika memodifikasi teks komik.

Selain itu, di dalam komik, terdapat banyak onomatope sebagai elemen verbal yang perlu diperhatikan penerjemah. Menurut Tomášek (2009, 42), “onomatope merupakan bagian penting dari komik sehingga penting bagi penerjemah untuk memperhatikannya selama proses penerjemahan karena bahasa yang berbeda menggunakan onomatope yang berbeda.” Meskipun demikian, onomatope diterjemahkan hanya ketika terjemahannya dapat memperkuat efek yang diinginkan pengarang atau ketika pembaca teks sasaran mungkin mengalami kesulitan dalam memahami tanda visual dalam komik

Hal lain yang tidak kalah penting dalam penerjemahan komik ini adalah ragam bahasa yang digunakan. Hatim dan Mason (1990) menyatakan bahwa ragam bahasa adalah variasi bahasa berdasarkan penggunaannya. Adapun ragam bahasa dalam penerjemahan TSu dalam penelitian ini adalah ragam tidak resmi, seperti ragam santai. Menurut Machali (2009, 52–53), “ragam bahasa santai terjadi antarteman.” Ragam bahasa santai atau tidak resmi dipilih karena pembaca sasaran awam di bidang kesehatan mental atau keperawatan jiwa dan TSu dalam penelitian ini adalah komik yang merupakan medium penyampaian informasi yang bersifat menghibur.

Selanjutnya, untuk mencapai kesepadanan dalam penerjemahan TSu, peneliti ini sebagai penerjemah memilih metode dan prosedur yang sesuai. Sebelum menetapkan metode, dan prosedur penerjemahan, Reiss (1971) berpendapat bahwa penerjemah harus mengenali tipe teks yang akan diterjemahkannya. Pengertian dan fungsi komik sebagai TSu dalam penelitian ini, membantu peneliti ini mengetahui tipe teks yang akan diterjemahkan. Reiss membedakan fungsi teks atas teks informatif, ekspresif, dan operatif. Sebuah teks dapat mengemban dua atau tiga fungsi sekaligus. Sebagai contoh, TSu dalam penelitian ini memiliki dua fungsi sekaligus, yakni informatif karena memuat pengetahuan dan fakta tentang dunia kesehatan mental, dan ekspresif karena memuat ungkapan perasaan penulis.

Setelah mengetahui jenis teks, penerjemah menggunakan metode penerjemahan semantis yang, menurut Newmark (1988), bersifat personal dan individual serta dapat memunculkan nilai estetis dalam teks terjemahan sebagaimana sifat TSu yang menggunakan bahasa dengan fungsi ekspresif. Sementara itu, karena TSu merupakan teks informatif, penerjemah menggunakan metode komunikatif. Metode itu lebih mengutamakan pesan teks sehingga terjemahan menjadi lebih singkat, jelas, dan dapat diterima pembaca TSa dengan mudah.

Dalam penerjemahan komik *Psychiatric Tales*, peneliti ini akan menerapkan metode dan prosedur penerjemahan yang disarankan oleh Newmark (1988) dan strategi penerjemahan dari Baker (2011). Metode penerjemahan diterapkan pada tataran teks, sedangkan prosedur dan strategi diterapkan pada tataran yang lebih rendah, yaitu kalimat, frasa, dan kata. Dalam penelitian ini, metode, prosedur, dan strategi digunakan oleh peneliti ini untuk mempertanggungjawabkan padanan pilihan melalui penjelasan dalam anotasi. Peneliti ini memilih untuk menggunakan dua metode penerjemahan, yaitu komunikatif dan semantik, sedangkan pilihan prosedur dan strategi yang diterapkan lebih banyak. Beberapa prosedur penerjemahan yang lazim digunakan adalah transferensi, parafrasa, dan kalki.

Metodologi Penelitian

Sebagaimana telah dikemukakan di atas, penelitian ini adalah sebuah terjemahan beranotasi dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, setelah menerjemahkan, peneliti ini yang sekaligus juga penerjemah meninjau terjemahannya dalam catatan berupa anotasi. Dalam anotasinya, peneliti ini menjelaskan solusi dari masalah yang ditemukan selama proses penerjemahan. Anotasi terjemahan mencakupi uraian tentang kata, frasa, atau kalimat dalam teks sumber (TSu) yang menimbulkan masalah penerjemahan dan solusinya sehingga menemukan padanannya untuk TSa.

Dalam penerjemahan TSu, peneliti ini menggunakan langkah penerjemahan menurut Larson (1984), yakni memahami teks sumber, menyiapkan alat kerja, berkonsultasi dengan narasumber, menerjemahkan, menyunting terjemahan, meminta pendapat informan, dan melakukan revisi akhir. Dalam menerjemahkan, peneliti ini menggunakan sejumlah alat kerja, melakukan penelusuran dokumen melalui internet, dan berdiskusi dengan narasumber.

Adapun alat kerja yang digunakan adalah kamus ekabahasa, glosarium, dan kamus istilah. Alat kerja itu membantu penerjemah ini dalam memahami makna suatu kata, menemukan padanan yang tepat di dalam BSa, atau meningkatkan pemahaman penerjemah tentang pokok bahasan TSu. Adapun alat kerja yang digunakan berhubungan dengan komik dan bidang bahasan: *Cambridge Dictionary* daring, *The Free Dictionary* daring, *Kamus Keperawatan*, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, *Kamus Kesehatan*, *Oxford Dictionary of Nursing*, *Macmillan Dictionary* daring, *Merriam-Webster Dictionary* daring, *The Online Slang Dictionary*, *Oxford Dictionary* daring, *Oxford Learner's Dictionary* daring, dan *Urban dictionary*. Selain itu, penerjemah ini juga menggunakan glosarium, yakni *Glossary of psychiatric terms* dan *Kateglo*.

Selain itu, sebagai penerjemah, peneliti ini melakukan penelusuran dokumen dengan mengunjungi sejumlah laman dan jurnal ilmiah. Selanjutnya, peneliti ini berdiskusi dengan beberapa narasumber di bidang keperawatan jiwa dan komik untuk memahami TSu dan konteks yang melingkupi topiknya. Meskipun menggunakan berbagai alat kerja, penerjemah ini tetap berkonsultasi dengan narasumber untuk memahami suatu konsep dalam TSu dengan lebih baik. Para narasumber dimasukkan ke dalam dua kelompok, yakni yang menguasai bidang keperawatan jiwa dan yang menguasai bidang perkomikan.

Setelah berusaha memahami TSu, penerjemah ini mentransfer pemahaman itu ke dalam BSa. Proses itu dilakukan dengan mempertimbangkan pembaca sasaran dan tujuan penerjemahan. Dalam proses itu, penerjemah ini sekaligus menerapkan metode dan prosedur penerjemahan. Setelah menyelesaikan draf pertama terjemahan, penerjemah ini membandingkan kembali TSa dengan TSu untuk memeriksa apakah ada bagian TSu yang belum diterjemahkan. Tujuan penerjemah pada tahap ini adalah memeriksa ketepatan makna dan menghindari kesalahpahaman. Setelah itu, penerjemah ini juga meminta pendapat informan untuk melihat apakah terjemahan dapat dipahami oleh pembaca potensial TSa dan mengecek kewajarannya. Informan yang terlibat dipilih sesuai dengan kriteria pembaca potensial teks sasaran. Informan diminta membaca terjemahan yang dikirimkan melalui surat elektronik dan mengisi kuesioner untuk memeriksa

kewajaran terjemahan, pemahaman informan, dan masukan dari informan. Setelah mendapat berbagai masukan dari informan, penerjemah ini merevisi ulang terjemahannya.

Setelah menerjemahkan, peneliti ini menganotasi hasilnya. Adapun langkah anotasi terdiri atas: (1) membandingkan TSu dengan TSa untuk memastikan tidak ada yang terlewatkan dalam penerjemahan; (2) mengidentifikasi dan mengklasifikasi unsur yang perlu dianotasi; (3) mencari rujukan untuk menemukan penjelasan kata, istilah, dan ungkapan; dan (4) memberikan catatan yang berisikan alasan pemilihan padanan dari unsur yang menimbulkan masalah penerjemahan.

Hasil Penelitian

Peneliti ini menerjemahkan isi seluruh komik atau novel grafis *Psychiatric Tales*. Dalam penerjemahan, ditemukan 57 unsur yang menimbulkan masalah penerjemahan, maka peneliti ini menggunakan sembilan prosedur penerjemahan sebagai jalan keluar, yakni kalki sebanyak 13 kali, transferensi sebanyak 7 kali, kuplet sebanyak 7 kali, naturalisasi sebanyak 6 kali, padanan budaya sebanyak 12 kali, parafrasa sebanyak 2 kali, catatan kaki sebanyak 6 kali, penerjemahan metaforis sebanyak 2 kali, dan penerjemahan deskriptif satu kali.

Penerapan prosedur penerjemahan kalki, transferensi, kuplet, naturalisasi, parafrasa, catatan kaki, dan penerjemahan deskriptif menunjukkan bahwa penerjemah ini ingin mempertahankan fungsi informatif komik yang mengandung banyak istilah keperawatan jiwa. Sementara itu, prosedur penerjemahan metaforis dan padanan budaya digunakan karena ada perbedaan budaya dan fitur linguistik antara BSu dan BSa. Selain itu, prosedur penerjemahan metaforis dan padanan budaya merupakan upaya penerjemah ini dalam mempertahankan keindahan dan fungsi ekspresif TSu. Dengan demikian, digunakan metode komunikatif dan semantis.

Di dalam TSu, terdapat cukup banyak istilah keperawatan jiwa yang digunakan oleh komikus. Ketika menerjemahkannya, peneliti ini menemukan bahwa tidak semua istilah keperawatan jiwa mempunyai padanan dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti ini memilahnya ke dalam kelompok istilah keperawatan jiwa yang berpadanan istilah Indonesia, istilah tanpa padanan Indonesia, istilah yang berpadanan dengan istilah serapan, dan istilah yang berpadanan istilah Indonesia dan serapan sekaligus.

Dalam penerjemahan istilah keperawatan jiwa, tantangan utamanya adalah memadankan istilah keperawatan jiwa dengan istilah populer di kalangan pembaca sasaran. Oleh karena itu, penerjemah ini banyak menggunakan metode komunikatif yang lebih menitikberatkan pada pemberian informasi mengenai kesehatan mental atau keperawatan jiwa. Metode komunikatif paling sering digunakan dalam penerjemahan komik itu, terutama untuk menerjemahkan istilah keperawatan jiwa karena terbatas pada elemen visual komik dan komik ini mengemban fungsi informatif. Memang dalam penerjemahan komik, metode semantis diterapkan terutama untuk menerjemahkan elemen tekstual komik yang berkaitan dengan kebudayaan, seperti idiom dan metafora yang memiliki fungsi ekspresif. Namun, ternyata metode komunikatif juga dapat mempertahankan fungsi ekspresif dan nilai estetis itu, artinya memungkinkan penerjemah ini untuk menerapkan prosedur penerjemahan tanpa merusak elemen visual komik. Dengan demikian, prosedur penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan istilah keperawatan jiwa adalah kalki, naturalisasi, catatan kaki, transferensi, parafrasa, dan padanan budaya.

Peneliti ini sebagai penerjemah, menemukan banyak istilah keperawatan jiwa dalam TSu yang diterjemahkan menggunakan prosedur kalki, transferensi, naturalisasi, dan catatan kaki. Sebagai contoh, di dalam komik, prosedur transferensi digunakan untuk menerjemahkan *the blues* dan *alzheimer*. Kalki merupakan prosedur yang paling sering digunakan. Prosedur itu, contohnya, diterapkan pada istilah *social*

anxiety disorder yang diterjemahkan menjadi *gangguan kecemasan sosial* dan *recovery position* yang diterjemahkan menjadi *posisi pemulihan*.

Contoh penggunaan prosedur naturalisasi adalah *schizophrenia* yang berpadanan dengan *skizofrenia* dan *catatonia* yang berpadanan dengan *katatonia*. Peneliti ini menerapkan prosedur pemberian catatan kaki alih-alih padanan deskriptif pada penerjemahan istilah keperawatan jiwa, seperti *incontinence*, *the blues*, dan *prozac* yang asing bagi pembaca TSa. Prosedur itu diterapkan mengingat ruang teks pada komik terbatas. Selain itu, penerjemah ini juga menggunakan prosedur padanan budaya dengan memadankan istilah keperawatan jiwa TSu dengan istilah keperawatan jiwa BSa yang lazim digunakan di kalangan pembaca sasaran dan praktisi di bidang keperawatan jiwa. Segala prosedur yang telah disebutkan di atas digunakan untuk mengenalkan istilah keperawatan jiwa dan menambah pemahaman mengenai konsep yang sangat spesifik dan asing di mata pembaca TSa.

Dalam TSu, peneliti ini menemukan sebelas onomatope. Sepuluh menggambarkan berbagai suara manusia dan hanya satu yang meniru suara sapi melenguh. Onomatope itu ada yang terdapat di dalam dan di luar balon percakapan. Metode penerjemahan semantis lebih mendominasi dalam penerjemahan onomatope pada komik karena hampir semua diterjemahkan dengan menggunakan prosedur padanan budaya. Sebagai contoh, onomatope *sigh* yang diterjemahkan menjadi *hiks* dan onomatope *hah* yang diterjemahkan menjadi *wow*. Selanjutnya, hanya tiga onomatope pada penelitian ini yang diterjemahkan dengan menggunakan prosedur transferensi, seperti *grr!* dan *hmm!* yang tetap diterjemahkan sebagai *grr!* dan *hmm!* pada TSa. Prosedur itu digunakan karena pembaca TSa mampu memahami maksudnya melalui gambar dalam komik. Alasan itu memperkuat pendapat Tomášek (2009) yang menyatakan bahwa onomatope hanya diterjemahkan ketika pembaca TSa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami elemen visual dalam komik.

TSu pada penelitian ini menantang penerjemah ini untuk dapat menyampaikan nuansa emosi dan nilai keindahan TSu, khususnya ketika menerjemahkan idiom dan metafora. Dalam penerjemahan empat metafora, peneliti ini menggunakan dua cara. Pertama menggunakan penerjemahan metaforis yang memungkinkan metafora BSu dipadankan dengan metafora BSa. Contohnya pada frasa *corrugated cardboard*. Pada komik, di bangsal jiwa akut, digambarkan seorang pasien yang melukai diri sendiri hingga petugas bangsal melihat lukanya seperti *corrugated cardboard*. Frasa *corrugated cardboard* memiliki makna metaforis. Menurut laman https://en.wikipedia.org/wiki/Cardboard_box (diakses 3 September 2015), "*corrugated cardboard is a combined paperbased material consisting of a fluted corrugated medium and one or two flat linerboards*". Selain itu, setelah melakukan penelusuran beberapa laman lain di internet, peneliti ini menyimpulkan *corrugated cardboard* adalah lembaran kertas bergelombang atau beralur yang merupakan bahan kemasan atau dikenal dengan kardus kemasan.

Meskipun telah mengetahui bentuk bahan kertas bergelombang dalam kardus kemasan, pembaca TSa masih asing dengan istilah *corrugated cardboard*. Oleh karena itu, penerjemah ini memadankan *corrugated cardboard* dengan papan parutan pada TSa mengingat pembaca TSa dapat memahami dan membayangkan bentuk papan parutan yang tidak jauh berbeda dengan bentuk *corrugated cardboard*, yakni memiliki ulir dan bergelombang. Pemilihan padanan itu menegaskan bahwa metafora bahasa sumber dapat digantikan dengan metafora bahasa sasaran yang memiliki makna sama. Dengan demikian, penerjemah ini menerapkan prosedur penerjemahan metaforis.

Selain cara di atas, penerjemah ini menerjemahkan metafora dengan menjelaskan makna metafora tanpa citra metaforisnya. Sebagai contoh, kalimat "*knock this material into a prose book*" dipadankan dengan "menuliskan cerita itu ke dalam sebuah buku prosa". Penghilangan citra metaforis diterapkan agar TSa lebih wajar.

Sementara itu, dalam penerjemahan idiom, peneliti ini menemukan bahwa tidak semua idiom mempunyai padanan yang berupa idiom dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti ini memilahkannya ke dalam kelompok idiom tanpa padanan idiom dalam bahasa Indonesia dan idiom yang berpadanan dengan idiom atau metafora Indonesia. Untuk menerjemahkannya, peneliti ini hanya menggunakan tiga strategi penerjemahan Baker (2011), yakni menggunakan idiom BSa yang memiliki kesamaan makna tetapi berbeda bentuk, menggunakan kata atau frasa yang masih sesuai dengan konteks kalimat tanpa mengindahkan kesamaan bentuk ataupun makna dan rasa dalam sebuah idiom, dan memarafrasakan idiom BSu ke dalam BSa.

Dari sebelas idiom TSu, tujuh dipadankan dengan frasa atau kata yang bukan idiom dalam BSa, dan empat dipadankan dengan idiom. Metode penerjemahan komunikatif memang mendominasi penerjemahan komik *Psychiatric Tales*. Sebagai contoh, idiom *fair game* yang dipadankan dengan bahan ejekan dan idiom *white trash* yang dipadankan dengan pecundang. Keempat idiom TSu dipadankan dengan idiom atau metafora dalam BSa. Sebagai contoh idiom *"the bottom of my heart"* yang dipadankan dengan *"lubuk hati yang terdalam"*.

Meskipun penerjemah ini berusaha memadankan idiom atau metafora BSu dengan idiom atau metafora BSa yang memiliki makna sama, hanya sedikit yang dapat ditemukan dalam BSa. Oleh karena itu, untuk menyiasatinya, penerjemah ini lebih banyak menerapkan prosedur parafrasa. Sekalipun prosedur atau strategi itu menyebabkan makna metaforis suatu ungkapan hilang, pesan penulis tersampaikan kepada pembaca dan mengurangi sesedikit mungkin efek menyentuh dan emosional teks ekspresif. Penggunaan metode penerjemahan komunikatif pada komik itu tidak mengganggu nilai ekspresif komik karena komik memiliki elemen visual. Artinya, fungsi ekspresif pada komik tidak hanya terbangun dari elemen verbalnya saja. Temuan itu menguatkan pernyataan Federico Zanettin (2005) yang berpendapat bahwa penerjemah komik tidak hanya berfokus pada elemen tekstual, tetapi juga memperhatikan elemen visual.

Dalam menerjemahkan komik tersebut, penerjemah ini memperhatikan elemen visual terutama jika elemen verbalnya adalah percakapan antartokoh komik dan unsur budaya seperti onomatope dan idiom. Sebagai contoh, onomatope *wah* dalam TSu yang diterjemahkan menjadi *huh* dalam TSa. Dalam budaya BSu, onomatope *wah* digunakan ketika seseorang merasa kesal. Sementara itu, dalam budaya BSa, *wah* digunakan untuk menunjukkan kekaguman. Jika penerjemah ini tidak benar-benar memperhatikan konteks yang dibangun dari elemen visual komik, mungkin akan terjadi salah terjemahan. Oleh karena itu, penerjemah ini memadankan *wah* dengan *huh* dalam BSa.

Elemen visual juga memengaruhi penerjemah ini dalam memilih prosedur penerjemahan yang akan digunakan. Teks pada komik terbatas pada ukuran panel dan balon percakapan. Akibatnya, penerjemah ini tidak sering menerapkan prosedur penerjemahan deskriptif, tetapi dengan menerapkan prosedur penambahan berupa catatan kaki atau penghilangan. Sebagai contoh, kalimat *"knock this material into a prose book"* sebenarnya dapat dipadankan dengan *"menuliskan cerita itu ke dalam sebuah buku prosa"*. Namun, karena keterbatasan ukuran balon percakapan, penerjemah ini menerapkan prosedur penghilangan dengan menerjemahkan kalimat itu menjadi *"menuliskan cerita itu"* saja. Penerjemah ini berasumsi peniadaan frasa *"ke dalam sebuah buku prosa"* tidak berpengaruh besar karena pembaca TSa tetap dapat memahami jalan cerita dan maksud komikus. Dengan demikian, penerjemah ini menggunakan prosedur kuplet, yakni gabungan prosedur parafrasa dan penghilangan yang menegaskan bahwa penerjemahan menggunakan metode komunikatif.

Dengan menerapkan beberapa prosedur dan metode penerjemahan seperti yang telah disampaikan di atas, fungsi TSa sebagai teks informatif dan ekspresif telah dicapai, artinya sebagai pengungkap ekspresi dari komikus dan pemberian informasi mengenai penyakit mental.

Pembahasan

Masalah penerjemahan *Psychiatric Tales* yang timbul karena pengaruh budaya sumber, bahasa sumber, dan bidang bahasan digolongkan oleh peneliti ini dalam empat kelompok: istilah keperawatan jiwa, onomatope, metafora, dan idiom. Selanjutnya, untuk memecahkan masalah itu, peneliti ini menerapkan metode dan prosedur penerjemahan seperti yang sudah dijelaskan di atas.

Ketika menerjemahkan istilah keperawatan jiwa pada TSu, peneliti ini menemukan bahwa tidak semua istilah mempunyai padanan istilah dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, selain berpadanan dengan istilah Indonesia, istilah keperawatan jiwa dipadankan dengan istilah serapan; istilah yang berpadanan istilah Indonesia dan serapan sekaligus; dan istilah yang tidak ada padanannya dalam bahasa Indonesia. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, peneliti ini mencari seluruh makna suatu kata/frasa guna mendapatkan padanan yang tepat dalam TSa dengan menggunakan kamus istilah keperawatan, kamus bahasa, melakukan penelusuran dokumen, bertanya kepada narasumber, dan berselancar di dunia maya.



Gambar 1. Istilah *Grandiosity*. (Sumber: *Psychiatric Tales* 2011).

Istilah TSu yang berpadanan dengan istilah Indonesia dalam BSa, adalah *grandiosity* yang lazimnya dikenal dengan istilah *waham kebesaran*. Di dalam *Psychiatric Tales*, komikus menceritakan bahwa mantan Perdana Menteri Inggris Winston Churchill mungkin saja mengidap gangguan bipolar. Salah satu ciri yang menonjol yang menunjukkan bahwa Churchill mengidap gangguan bipolar adalah sikap *grandiosity* yang dimilikinya. Menurut Wikipedia (2015), *grandiosity* adalah:

Unrealistic sense of superiority—a sustained view of oneself as better than others that causes the narcissist to view others with disdain or as inferior—as well as to a sense of uniqueness: the belief that few others have anything in common with oneself and that one can only be understood by a few or very special people.

Grandiosity diasosiasikan dengan *narcissistic personality disorder* dan merupakan ciri episode mania atau hipomania gangguan bipolar. Dalam BSa, dikenal dengan istilah *waham kebesaran*. Menurut laman tirtojiwo.org (2015), penderita bipolar setidaknya mengalami tiga atau lebih gejala pada saat mereka berada pada episode mania. Salah satu dari gejala itu adalah *grandiosity* (Inggris) atau *waham kebesaran* (Indonesia).

Waham menurut KBBI daring (2015) adalah “keyakinan atau pikiran yang salah karena bertentangan dengan dunia nyata serta dibangun atas unsur yang tidak berdasarkan logika; sangka; curiga”. Lebih dari itu, Direja (2011) menyatakan salah satu klasifikasi *waham* adalah *waham kebesaran*. Penderita *waham kebesaran* terlalu percaya diri dan sangat yakin bahwa dirinya memiliki kekuatan khusus yang berbeda dengan orang lain meskipun tidak sesuai dengan kenyataan. Sama dengan penggambaran Winston Churchill di dalam komik sebagai tokoh yang memiliki kepercayaan diri sangat tinggi.

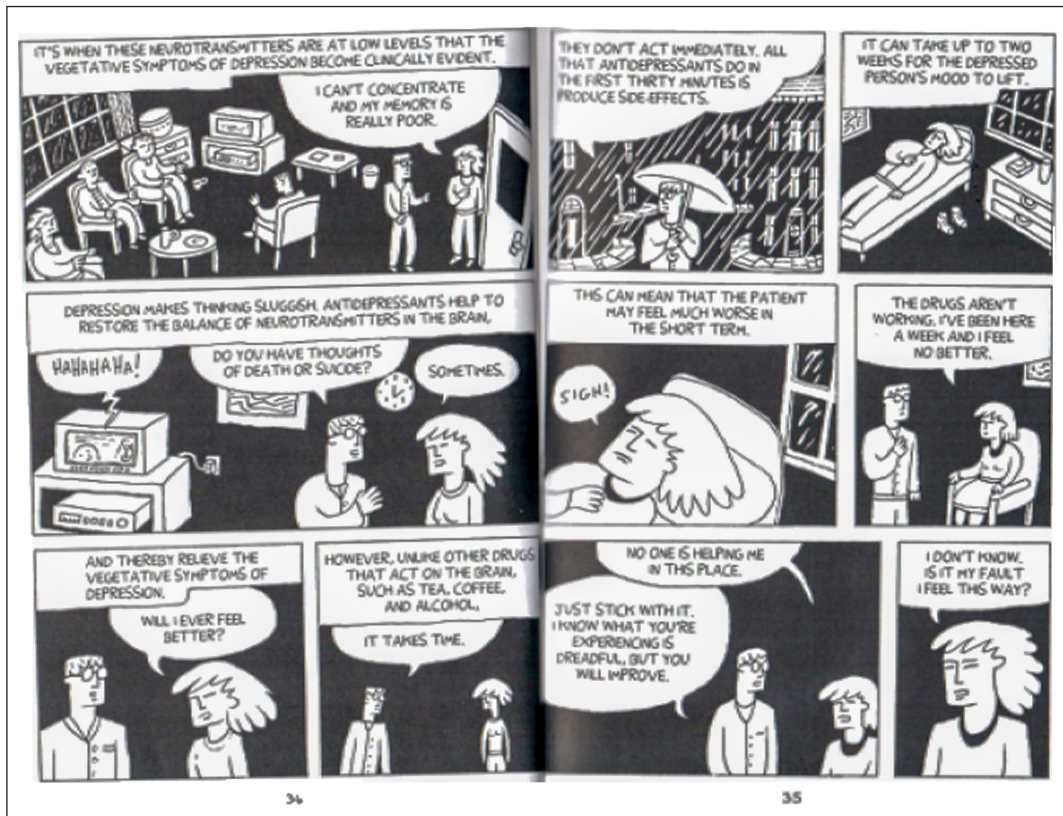
Untuk menerjemahkan istilah *grandiosity*, peneliti ini menerapkan prosedur kalki. Pengertian *waham kebesaran* yang diungkapkan melalui laman tirtojiwo.org, Direja (2011), dan wawancara dengan narasumber meyakinkan peneliti ini bahwa istilah *waham kebesaran* merupakan padanan dari *grandiosity*.

Selain itu, peneliti ini menemukan banyak istilah keperawatan jiwa dalam TSu yang berpadanan dengan istilah serapan. Sebagai contoh, istilah *incontinence* > *inkontinensia*, istilah *dementia* > *demensia*, dan istilah *schizophrenia* > *skizofrenia*. Prosedur yang digunakan dalam pencarian padanan bahasa asing itu adalah naturalisasi. Peneliti ini juga menemukan istilah keperawatan jiwa yang berpadanan dengan istilah serapan dan sekaligus istilah Indonesia, seperti *gejala vegetatif* dan *perawat psikiatri* yang merupakan terjemahan dari *vegetative symptoms* dan *psychiatric nurses*. Maka, peneliti ini menggunakan prosedur kalki. Peneliti ini juga menemukan istilah keperawatan jiwa yang tidak ada padanannya dalam Bahasa Indonesia, seperti *painkillers* dan *ligature points*. Sesuai dengan konteks wacana, kedua istilah itu diterjemahkan menjadi *peredas rasa sakit* dan *tempat gantung diri*.

Mengingat komik tersebut juga bersifat informatif, beberapa istilah keperawatan mental dalam TSa seperti *mekanisme coping*, *the blues*, dan *katatonia* diterjemahkan dengan menambahkan catatan kaki untuk menambah wawasan pembaca sasaran yang mungkin belum mengenalnya. Penambahan catatan kaki dilakukan karena keterbatasan kata pada panel.

Dalam TSu, peneliti ini menemukan sebelas onomatope yang hampir semua meniru suara manusia. Karena perbedaan budaya TSu dan TSa, banyak onomatope yang diterjemahkan dengan menggunakan prosedur padanan budaya. Sebagai contoh, onomatope *sigh* yang diterjemahkan menjadi *hiks* dalam TSa.

Dalam karyanya, komikus menceritakan bahwa antidepresan adalah zat kimia yang bekerja di otak penderita untuk meredakan gejala vegetatif penderita depresi. Namun, antidepresan dalam tubuh baru bereaksi berminggu-minggu setelah penderita mengonsumsinya. Oleh karena itu, penderita sering merasa kondisinya tidak berubah ketika baru meminum antidepresan. Bahkan, adakalanya penderita merasa kondisinya lebih buruk daripada sebelumnya: merasa gelisah, sedih, lelah, atau cemas. Dalam komik, digambarkan seorang penderita depresi yang merasa kecewa dan sedih setelah mengonsumsi antidepresan. Penggambaran rasa kecewa itu tidak hanya terlihat dari ekspresi si penderita, tetapi juga terlihat dalam balon percakapan. Dalam balon percakapan itu, terdapat onomatope *sigh*.



Gambar 2 Penggunaan onomatope *sigh*. (Sumber: *Psychiatric Tales* 2011)

Onomatope *sigh* digunakan dalam komik Inggris untuk mengungkapkan perasaan negatif seperti sedih, tertekan, atau lelah. Menurut MWD daring (2015), *sigh* bermakna (1) “to take a deep audible breath (as in weariness or relief)” (2) “to make a sound like sighing” (3) “grieve, yearn”. Sementara itu, Wikipedia (2015) yang mengutip Rachel Broncher (2004), menjelaskan bahwa *sigh*

is a kind of paralinguistic respiration in the form of a deep and especially audible, single exhalation of air out of the mouth or nose, that humans use to communicate emotion. It is voiced pharyngeal fricative, sometimes associated with a guttural glottal breath exuded in a low tone. It often arises from a negative emotion, such as dismay, dissatisfaction, boredom, or futility.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *sigh* adalah helaan napas seseorang sebagai salah satu cara mengungkapkan emosi. Perasaan negatif seperti gelisah, sedih, lelah, atau cemas itu digambarkan dengan onomatope *sigh*. Biasanya komikus atau pengarang menggunakan *sigh* untuk menunjukkan emosi negatif.

Dalam komik BSA, kata *sigh* jarang digunakan untuk menunjukkan perasaan sedih atau kesal. Pada umumnya, komikus Indonesia banyak menggunakan onomatope khas Indonesia seperti *hiks*. Dalam penerjemahannya ke BSA, saya memadankan *sigh* dengan *hiks*. Alasannya, selain lebih familier, *hiks* juga biasa digunakan apabila seseorang merasakan emosi negatif. Menurut laman <https://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20120816171030AAHZcCn> (diakses 3 Juli 2015), *hiks* merupakan onomatope yang digunakan untuk menunjukkan rasa sedih atau emosi negatif lain. Selain itu, setelah melakukan survei, banyak pembaca yang berpendapat bahwa *hiks* dapat menyerupai suara tangis. Dengan demikian peneliti ini menerapkan prosedur padanan budaya.

Penggunaan prosedur padanan kebudayaan sangat penting karena setiap budaya memiliki onomatope yang berbeda. Sebagai contoh, ketika menerjemahkan onomatope seperti *wah* dan *hah*. Kedua onomatope itu memiliki konotasi yang berbeda baik dalam budaya BSu dan budaya BSa: onomatope *wah* memiliki konotasi negatif dalam budaya bahasa Inggris, sedangkan dalam budaya bahasa Indonesia memiliki konotasi positif. Begitu juga dengan onomatope *hah* yang memiliki konotasi positif dalam budaya bahasa Inggris dan negatif dalam budaya bahasa Indonesia. Contoh onomatope lain yang dipadankan dengan prosedur padanan budaya adalah *Har! Har! Har!*, *mumble mumble*, dan *hah* yang diterjemahkan ke dalam TSu menjadi *Ha! Ha! Ha!*, *komat kamit!*, dan *wow*.

Selain prosedur padanan budaya, penerjemah ini menggunakan prosedur transferensi untuk menerjemahkan onomatope. Sebagai contoh onomatope *hmm* yang diterjemahkan dengan prosedur transferensi. Di dalam komik, digambarkan penderita demensia kehilangan kesadaran waktu. Ada seorang penderita yang merasa dirinya masih anak-anak dan sering merasa gelisah. Oleh karena itu, dia menjadi bulan-bulanan pasien lain. Digambarkan dalam komik, seorang pasien yang ingin mengganggu pasien yang mudah gelisah itu. Ketika ingin mengganggu, pasien itu mengumamkan onomatope *hmm!*

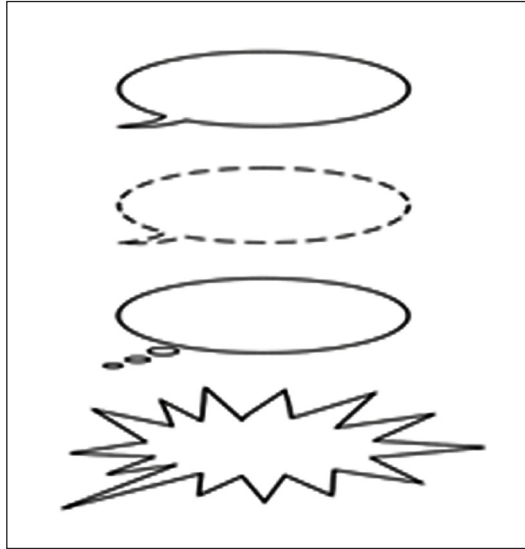
TSu : *The other patient, a man suffering early onset dementia due to alcohol abuse, had noticed that the lawyer was easily agitated. Hmm!*

TSa : Pasien lain, pria yang sejak dini menderita demensia akibat kebanyakan miras, sadar bahwa pengacara itu mudah gelisah. **Hmm!**

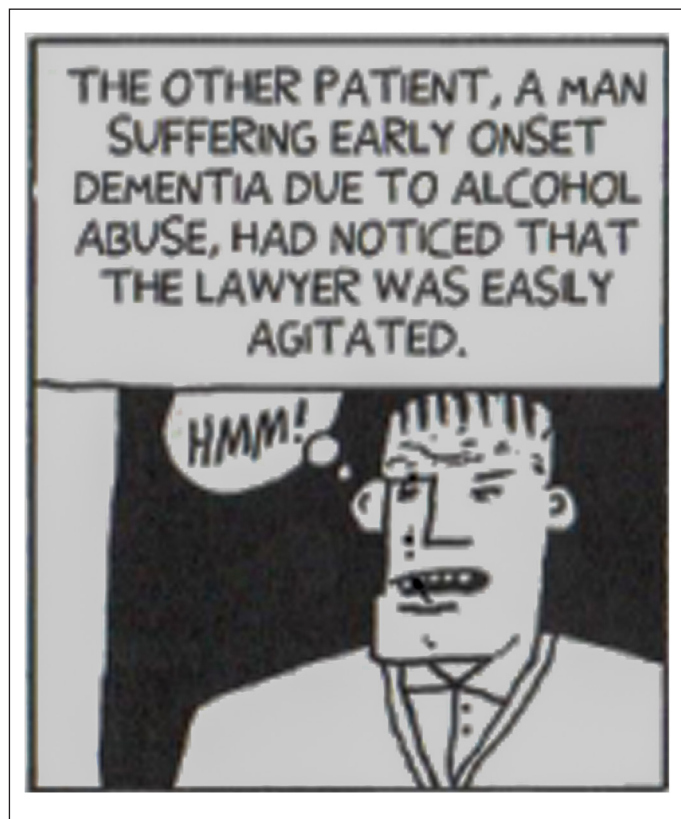
Menurut laman <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=hmm> (diakses 24 Agustus 2015), onomatope *hmm* bermakna:

- (1) *"Something somebody says when they are thinking about what you have just said. They have an opinion but don't want to tell you what it is."*
- (2) *"When you don't know what else to say"*
- (3) *"How to acknowledge someone when they've said something, and you didn't hear and / or care about what they said"*
- (4) *"A phrase commonly used for absolutely no reason at all. Although sometimes it is used while thinking, it's mostly used during awkward pauses just to fill in the gap of silence, or just cause."*

Dari keempat definisi *hmm* itu, yang paling tepat adalah nomor satu karena menurut alur cerita, *hmm* mengacu pada perbuatan yang dilakukan pasien demensia. Pasien demensia itu sedang berpikir setelah mendengar dan melihat perilaku pasien demensia lain. Laman Wikitionary (diakses 25 Juli 2015) juga mengemukakan hal yang sama: *hmm* menunjukkan bahwa seseorang sedang berpikir atau menimbang. Selain itu, bentuk balon percakapan yang berisi teks pikiran juga membantu peneliti ini dalam memahami makna onomatope *hmm*. Balon percakapan menegaskan bahwa *hmm!* menunjukkan seorang pasien yang sedang berpikir untuk mengganggu pasien lain. Bentuk balon percakapan juga cukup memengaruhi pembaca dalam memahami teks. Balon percakapan yang berbentuk gelembung besar dengan gelembung-gelembung di bawahnya yang semakin kecil mengarah ke karakter atau tokoh komik merupakan balon percakapan berpikir (Wikipedia Speech Balloon 2015).



Gambar 3 Empat jenis balon percakapan yang paling umum digunakan: bercakap biasa, berbisik, berpikir, dan menjerit. (Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Speech_Balloon).



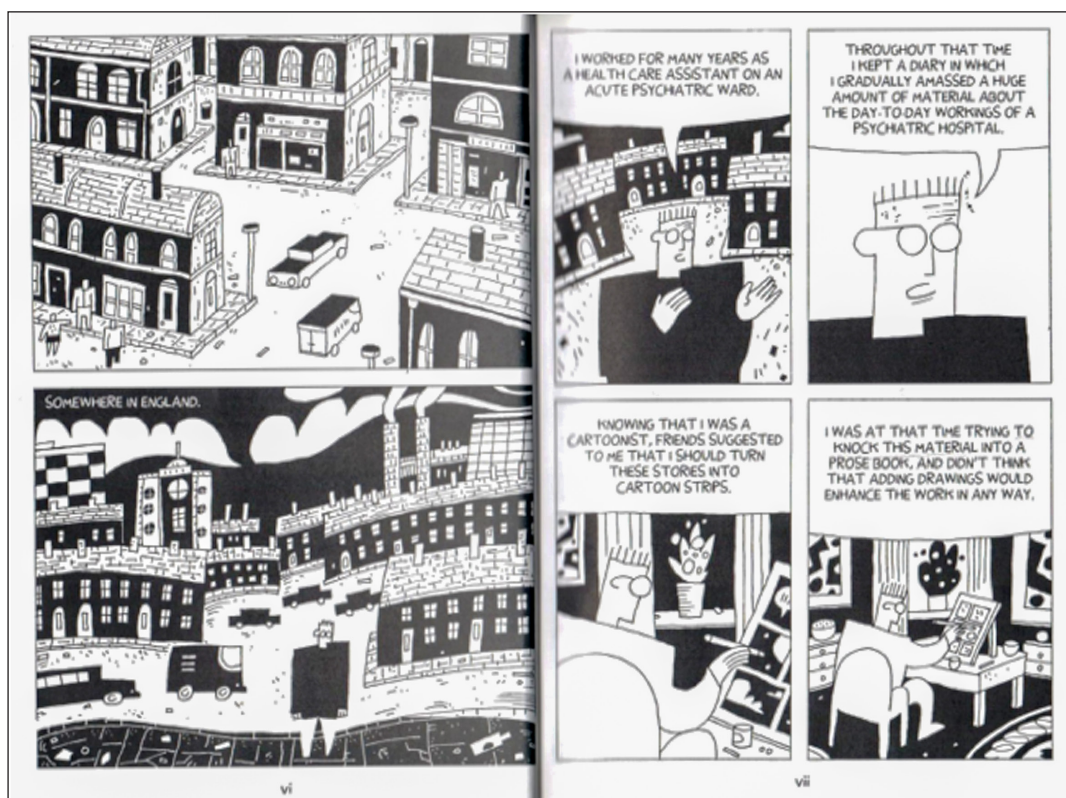
Gambar 5 Seseorang yang sedang berpikir. (Sumber: *Psychiatric Tales* 2011).

Onomatope *hmm* pada TSa memiliki makna yang sama dengan onomatope *hmm* pada TSu, yakni sama-sama menunjukkan seseorang yang sedang berpikir. Dalam budaya BSa, onomatope *hmm* sudah dikenal luas oleh pembaca sasaran. Dalam hal ini tidak ada masalah penerjemahan yang perlu diatasi.

Selain istilah keperawatan jiwa dan onomatope, peneliti ini menemukan beberapa masalah dalam penerjemahan metafora. Maka, metafora *knock this material into a prose book*, diterjemahkan menjadi *menuliskan kisah itu*.

TSu : *I was at that time trying to knock this material into a prose book and didn't think that adding drawings would enhance the work in any way.*

TSa : Pada waktu itu, aku berusaha **menuliskan kisah** itu. Aku tidak berpikir bahwa menambahkan gambar akan membuat bukuku lebih menarik.



Gambar 6. Salah satu penggunaan metafora dalam komik. (Sumber: *Psychiatric Tales* 2011).

Sebelum menciptakan *Psychiatric Tales*, komikus memang telah menulis pengalamannya sehari-hari bekerja di rumah sakit jiwa dalam buku hariannya. Mengetahui bakatnya sebagai komikus, teman-temannya menyarankan agar dia menciptakan komik untuk menceritakan pengalamannya sehari-hari bekerja di rumah sakit jiwa. Kalimat "*I was at that time trying to knock this material into a prose book*" mengandung makna metaforis. Bagian penting pada kalimat itu yang menunjukkan bahwa kalimat itu memiliki makna kiasan yakni frasa "*to knock this material*". Kata *knock* menurut MWD daring (diakses 2 September 2015) memiliki makna, sebagai berikut.

- (1) *To strike with a hard blow;*
- (2) *To affect in a specified way by striking hard;*
- (3) *To cause to be displaced or unengaged; force;*

(4) *To cause to collide;*

(5) *To produce by hitting or striking.*

Setelah melihat maknanya, secara umum *knock* dapat dimaknai dengan *memukul*, *mengetuk*, atau *membenturkan* sesuatu. Namun, dari kelima definisi itu, tidak ada yang sesuai dengan konteks kalimat pada komik. Apabila peneliti ini menerjemahkan secara harfiah “*pada waktu itu, aku berusaha mengetuk bahan itu ke dalam sebuah buku prosa*”. Namun, kalimat itu terlihat janggal karena menurut peneliti ini, sesuai dengan konteks kalimat dan gambar pada komik itu, kata *knock* tidak harus diterjemahkan dengan menggunakan citra metaforisnya. Oleh karena itu, alih-alih memadankan *knock* dengan *memukul*, *mengetuk*, atau *membenturkan sesuatu*, peneliti ini memadankannya dengan *menuliskan*. Dengan pemadanan itu, peneliti ini menggunakan prosedur parafrasa karena memadankan metafora dengan kata yang tidak mengandung citra metaforis. Dengan demikian, kalimat “*knock this material into a prose book*” dapat dipadankan dengan “*menuliskan cerita itu ke dalam sebuah buku prosa*”. Namun, karena keterbatasan ukuran balon percakapan, peneliti ini menerapkan prosedur penghilangan dengan menerjemahkan kalimat itu menjadi “menuliskan cerita itu” saja. Peneliti ini berasumsi bahwa peniadaan frasa “*ke dalam sebuah buku prosa*” tidak berpengaruh besar karena pembaca TSa tetap dapat memahami jalan cerita dan maksud komikus. Dengan demikian, peneliti ini menggunakan prosedur kuplet, yakni menggunakan prosedur parafrasa dan penghilangan.

Terakhir, adalah penerjemahan idiom. Peneliti ini menemukan bahwa tidak semua idiom mempunyai padanan dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti ini membaginya ke dalam kelompok idiom tanpa padanan dalam Bahasa Indonesia dan idiom yang berpadanan dengan idiom atau metafora Indonesia. Dari enam strategi penerjemahan idiom, peneliti ini hanya menggunakan tiga strategi penerjemahan idiom dari Baker (2011), yakni menggunakan idiom BSa yang memiliki kesamaan makna tetapi berbeda bentuk, menggunakan kata atau frasa yang masih sesuai dengan konteks kalimat tanpa mengindahkan kesamaan bentuk ataupun makna dan rasa dalam sebuah idiom, dan memparafrasakan idiom BSu ke dalam BSa. Salah satu contohnya adalah penerjemahan idiom *fair game*.

TSu : *We don't tolerate sexism and racism these days, but people with mental health problems are still fair game.*

TSa : Kita tak menoleransi seksisme dan rasisme dewasa ini. Namun, orang yang sakit mental tetap menjadi **bahan ejekan**.

Dalam *Psychiatric Tales*, komikus menceritakan keadaan secara umum pengidap penyakit mental di lingkungan bermasyarakat. Para pengidap sering menjadi bahan cemoohan. Pernyataan itu ditulis komikus dalam narasi “*We don't tolerate sexism and racism these days, but people with mental health problems are still fair game*”. Idiom *fair game* sendiri memiliki makna idiomatis. Menurut laman <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fair+game> (diakses 9 September 2015), frasa itu memiliki makna:

(1) *something equally accessible by any legitimate participant*

(2) *freely available, usually used in a sexual sense*

(3) *up for grabs*

(4) *available, desirable, ok to approach, or to speak of*

(5) *an opportunity that might be presented by another's carelessness.*

Namun, berbeda dari semua pengertian di atas, menurut <http://idioms.thefreedictionary.com/fair+game> (diakses 9 September 2015) frasa *fair game* memiliki makna "*someone or something that it is considered permissible to attack or abuse in some way*". Senada dengan *The Free Dictionary* daring, laman <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fair-game> (diakses 9 September 2015) mengungkapkan bahwa makna frasa itu adalah "*someone or something that people are allowed to criticize*".

Jika melihat konteks cerita komik, peneliti ini sependapat dengan *The Free Dictionary* daring dan *Cambridge Dictionary* daring yang menyatakan bahwa frasa *fair game* memiliki makna "*seseorang atau sesuatu yang dianggap wajar untuk menjadi bahan ejekan atau cemoohan*". Peneliti ini tidak menemukan idiom BSA yang memiliki makna yang sama dengan idiom *fair game*. Menurut Baker (2011) penerjemah dapat menerjemahkan idiom dengan parafrasa. Oleh karena itu, peneliti ini memadankan idiom itu dengan frasa bahan ejekan.

Dengan demikian, meskipun terdapat elemen visual yang seharusnya dapat membantu meningkatkan pemahaman pembaca sasaran, beberapa unsur budaya dalam komik, seperti onomatope, idiom, dan metafora tetap asing dan tidak dapat dipahami pembaca sasaran jika tidak diterjemahkan atau diterjemahkan secara harfiah. Sebagai contoh, idiom *get lost*, *picking on me*, dan *fair game*, jika diterjemahkan secara harfiah, akan menghasilkan terjemahan tidak wajar. Oleh karena itu, penerjemah perlu memperhatikan unsur budaya sumber dalam komik itu agar pesan dalam TSu terungkap secara wajar dalam BSA.

Kesimpulan

Peneliti ini mendapatkan temuan mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penerjemahan komik mengingat elemen komik, metode penerjemahan komik, istilah ilmiah, fungsi dan unsur budaya komik. Pertama, penerjemah tidak hanya perlu memperhatikan elemen verbal komik tetapi juga elemen visualnya agar dapat memahami wacana dan merasakan bentuk atau nilai estetis komik. Elemen visual membantu penerjemah untuk menemukan padanan yang tepat. Kedua, metode komunikatif paling sering digunakan karena komik memiliki elemen visual dan mengemban fungsi informatif. Selain itu, ternyata metode komunikatif justru berhasil mempertahankan fungsi ekspresif dan nilai estetis komik. Meskipun demikian, metode semantis juga masih digunakan untuk mempertahankan nilai estetis dan nuansa komik. Ketiga, prosedur kalki merupakan prosedur terbaik yang digunakan untuk memperkenalkan istilah yang terdapat dalam komik edukatif kepada pembaca sasaran. Prosedur lain seperti catatan kaki juga sering digunakan untuk menambah pemahaman pembaca TSA mengenai konsep yang sangat spesifik dan asing. Terakhir, meskipun terdapat elemen visual komik, beberapa unsur budaya dalam komik seperti onomatope, idiom, dan metafora tidak dapat dipahami pembaca sasaran jika diterjemahkan secara harfiah atau dihilangkan. Oleh karena itu, penerjemah komik tetap harus memperhatikan kebudayaan sasaran agar terjemahan tetap terlihat wajar. Lebih lanjut, unsur budaya lazimnya terdapat di dalam teks sastra sehingga komik tidak hanya bersifat informatif, melainkan juga ekspresif. Temuan ini mendukung pernyataan Reiss bahwa sebuah teks dapat mengemban lebih dari satu tipe teks.

Saran

Karya ini memuat terjemahan yang memperkenalkan istilah di bidang keperawatan jiwa, idiom, metafora, dan onomatope khas komik yang tidak terdapat dalam karya terjemahan beranotasi terdahulu. Meskipun demikian, tetap saja banyak aspek lain yang menarik tetapi tidak diteliti dalam tugas akhir ini. Oleh karena itu, peneliti ini berharap penelitian ini dapat menjadi awal dari penelitian selanjutnya terutama dalam bidang penerjemahan istilah dan penerjemahan komik. Jika memungkinkan, harapan peneliti ini untuk penelitian

selanjutnya adalah mencari teori, prosedur, atau strategi penerjemahan baru atau yang lebih sesuai untuk menerjemahkan istilah ataupun berbagai unsur verbal yang terdapat dalam komik.

Daftar Referensi

- Baker, Mona. 2011. *In other words: Course book on translation*. London: Routledge.
- Bassnett, Susan. 1991. *Translation studies*. Edisi Revisi. London: Routledge.
- Direja, Ade Herma. 2011. *Asuhan keperawatan jiwa*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Eisner, Will. 1985. *Comics and sequential art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- El Refaie, Elisabeth. 2010. Visual modality versus authenticity: the example of autobiographical comics. *Visual Studies* 25, no. 2: 162–174. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1472586X.2010.502674>.
- Forceville, Charles, Tony Veale, dan Kurt Feyaerts. 2010. *Ballonics: The visuals of balloons in comics*. Dalam *The rise and reason of comics and graphic literature*, ed. Joyce Goggin dan Dan Hassler-Forest. Jefferson: McFarland.
- Hatim, Basil dan Mason Ian. 1990. *Discourse and the translator*. Essex: Longman.
- Larson, Mildred L. 1984. *Meaning-based translation: A guide to cross-language equivalence*. Lanham: University Press of America.
- Longman dictionary of contemporary english. Third Edition with New Words supplement. 2001. Harlow Essex: Pearson Educated Limited.
- Machali, Rochayah. 2009. *Pedoman bagi penerjemah*. Bandung: Kaifa.
- Munday, Jeremy. 2001. *Introducing translation studies: Theories and applications*. Oxon: Routledge.
- Newmark, Peter. 1988. *A textbook of translation*. London: Prentice Hall.
- Reiss, Katharina. 1971. Type, kind and individuality of text: Decision making in translation. Penerj. Susan Kitron. Dalam *The Translation studies reader*, ed. L. Venuti. Edisi ke-2. New York: Routledge.
- Salor, Erinc dan Canan Marasligil. 2013. Translating comics: It's not just in the bubble. *Norwich Papers* 21. Norwich: University of East Anglia.
- Tomášek, Ondřej. 2009. *Translating comics*. Tesis. Brno: Masaryk University.
- William, Jenny dan Andrew Chesterman. 2002. *The map: A beginner's guide to doing research in translation studies*. Manchester: St. Jerome.
- Wright, Garry dan Ross Sherman. 1999. Let's create a comic strip. Reading Improvement, 66-72. Diunduh pada 9 Januari 2015 dari <http://rhondaaltonen.files.wordpress.com/2012/02/wright-g-sherman-r-1999-lets-create-a-comic-strip-reading-improvement-362-66-72.pdf>.
- Yildirim, Aşkin.H. 2013. Using graphic novels in the classroom. *Journal of Language and Literature Education*, 8, 118-131. Diunduh pada 10 Januari 2015 dari <http://jllsite.org/sayilar/8/9.pdf>.
- Zanettin, Federico. 2005. Comics in translation studies. An overview and suggestions for research. *Traduction et Interculturalisme*. VIIe Seminaire de Traduction Scientifique et Technique en Langue Portugaise, Lisbonne, 93–98. November 15, 2004. https://www.academia.edu/3225523/Comics_in_Translation_Studies_An_Overview_and_Suggestions_for_Research.